

# MATHESPIEL - UHRZEIT

MADE IN GERMANY

Brettspiel für 2-4 Personen ab sieben Jahren



## SPIELMATERIAL

- 1 Spielplan mit Zeigersatz
- 4 Spielsteine
- 1 Würfel
- 90 Aufgabenkärtchen
- 1 Anleitung

## SPIELINHALT / GEFÖRDerte Kompetenz

Spielerisches Üben und erlerntes Vertiefen rund um die Uhr und die Zeit.

## SPIELVORBEREITUNG

Spielfeld auflegen und die Uhrzeiger auflegen.  
Aktionskärtchen ( blau ), Fragekärtchen ( rot ) und Jokerkärtchen ( grün ) sortieren und mit der Kärtchenfarbe nach oben auflegen.

## SPIELREGELN

1. Jeder Spieler ( maximal vier Spieler ) setzt seinen Spielstein auf das Start - Feld . Der jüngste Spieler würfelt zuerst und rückt seinen Spielstein im Uhrzeigersinn um die entsprechende Augenzahl vor.
2. Kommt der Spieler auf ein weißes Minutenfeld, passiert nichts. Kommt der Spieler auf ein rotes oder blaues Minutenfeld, zieht er eine Karte vom roten oder blauen Stapel und versucht die Frage zu beantworten oder die Zeiger auf der Uhr des Spielfeldes richtig aufzulegen.  
Kommt der Spieler auf ein grünes Minutenfeld - Jokerfeld - ,zieht er die oberste Karte und führt die Anweisung aus. Kommt der Spieler auf das schwarze Minutenfeld, muss er seinen Stein auf das Startfeld setzen und wieder von vorne anfangen.
3. Kann der Spieler eine Aufgabe nicht lösen oder stimmt sein Ergebnis nicht mit der Lösung auf der Kartensrückseite überein, muss er die Karte unter den Stapel zurücklegen. Bei einer richtigen Antwort darf er diese Karte behalten und legt sie vor sich auf den Tisch.

# MATHESPIEL - UHRZEIT

MADE IN GERMANY

Brettspiel für 2-4 Personen ab sieben Jahren



4. Kommt ein Spieler **durch Würfeln** auf ein Feld, auf dem bereits ein Mitspieler steht, wirft er diesen raus und setzt ihn auf das Startfeld zurück. Ist dieses Feld ein Aktions- oder Fragefeld kann er sich zusätzlich entscheiden entweder eine entsprechende Karte von diesem Spieler zu nehmen, oder eine neue entsprechende Karte zu ziehen und wie unter Punkt 2 und 3 vorgehen.
5. Der nächste Spieler ( im Uhrzeigersinn ) ist nun an der Reihe.
6. Zieht ein Spieler auf ein Feld und es ist kein Kärtchen mehr da, geht der Spieler in dieser Runde leer aus.

## SIEGER IST

- a) wer als Erster **vier** Aufgabenkärtchen oder vier Fragekärtchen gesammelt hat ( schnelle Spielvariation ), oder
- b) wer als Erster am " Ziel " ankommt, wobei das Zielfeld nur mit der richtigen Würfelzahl erreicht werden kann

Die verbleibenden Spieler können weiterspielen, die Karten des Siegers müssen vorher zurückgelegt werden.

So kann der zweite und dritte Sieger ermittelt werden.

Spielzeit

ca. 30 Minuten